SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 **Nº39**



Killzone

Misiones • Eventos • Personajes • Armas

Una terrible amenaza se cierne sobre la Humanidad. Un poderoso ejercito con ansias de dominio ataca de improviso y tu tendrás que frustrar sus planes, aunque para eso contarás con todo nuestro apoyo. Desde el centro de mando te informaremos de todo lo necesario para alzarte con la victoria. ¿Preparado para combatir?

00 PERSONAJES

TEMPLAR: el jefe del equipo es el típico "chico para todo". El más equilibrado tanto mental como físicamente. Es **capaz de manejar toda clase de armas** con bastante soltura **(1)** y de llevar una buena cantidad de munición para cada una de ellas. Además, **puede subir por cualquier escalera y sortear obstáculos** como tuberías, trincheras, etc **(2)**. Sus misiones suelen ser bastante moviditas, con una resistencia enemiga considerable. **Su arma principal es el rifle de asalto ISA**, el cual usa de forma más que eficiente.

LUGER: la única mujer del equipo es toda una **experta en el sigilo y el combate cuerpo a cuerpo**. Su velocidad y lo silencioso de su caminar la hacen perfecta para ataques por sorpresa **(3)**. A esto ayuda el hecho de que **pueda meterse por conductos de ventilación y sortear toda clase de obstáculos**. Estas características hacen que sus misiones estén más enfocadas al combate a distancia o a través de rutas poco frecuentadas. **Sus armas principales son el pequeño subfusil ISA y el cuchillo**. El primero es capaz de unos disparos de gran precisión, sobre todo con su modo secundario, y además su zoom es mayor a lo habitual. El cuchillo te servirá para atacar por sorpresa y en silencio a los Helghast que pilles por la espalda. Eso sí, Luger **no es capaz de llevar armas pesadas** y las de mayor calibre no las maneja con la misma soltura que sus compañeros. Por ultimo, **cuenta con un visor de infrarrojos** que resulta muy útil en la oscuridad **(4)**. Estará **disponible como personaje después de la segunda misión**.

RICO: el tanque "con patas" del juego es todo **un experto en el manejo de armas pesadas,** aunque eso suponga un sacrificio

1

2

3





en velocidad y movilidad (**no puede subir escaleras**). Cuenta desde el principio con la **ametralladora pesada ISA** (5), una autentica máquina de demolición basada en el plomo que, además, es **capaz de disparar misiles**. Dada la capacidad de fuego con la que cuenta nuestro amigo y la cantidad de munición que es capaz de llevar encima, no es de extrañar que las misiones que le tocan sean las más movidas de todo el grupo, con una cantidad brutal de enemigos a abatir Afortunadamente, **su fuerte blindaje le hace casi invulnerable a todo tipo de ataques** (6), **lo que facilita su tarea enormemente. Podrás seleccionarlo a partir de la cuarta misión.**

HAKHA: medio Helghast medio humano, Hakha es capaz de usar las armas de ambos bandos, haciendo del **rifle de asalto Helghast** una herramienta mucho más eficaz que en manos de sus compañeros (7). Además, **va equipado con un cuchillo** que puede usar en el cuerpo a cuerpo y es capaz de transportar una buena cantidad de munición, especialmente de su rifle de asalto. Su **velocidad y movilidad** es comparable a la de Templar, por lo que podrás acceder a casi cualquier sitio (8). Lleva implantado **un chip que le permite sortear las trampas Helghast y acceder a rutas vedadas** para el resto. Podrás contar con él **a partir de la quinta misión.**







ARMAS PARA LA GUERRA

FUSIL DE ASALTO ISA

El arma estándar de los soldados ISA es estupenda en distancia corta y media. Muy potente y equipado con un lanzagranadas, su único defecto es su retroceso. Es recomendable disparar ráfagas cortas.

AMETRALLADORA PESADA FIJA ISA Y HELGHAST

Las encontrarás en lugares estratégicos y su potencia de fuego es brutal. La de los "buenos" se recalienta, pero es más precisa que la Helghast. Úsalas para acabar con grandes grupos o vehículos.

RIFLE DE PRECISIÓN

Tu mejor opción en las distancias largas. Si encuentras una consérvala, ya que te será útil en todos los niveles. Su zoom te ayudará a alcanzar a cualquier enemigo y además resulta letal con un sólo impacto.



ESCOPETA

Letal a corta distancia, sólo es recomendable en pasillos y lugares poco amplios donde sea fácil acertar. Ten cuidado entre disparo y disparo, ya que la cadencia de tiro es bajísima. La recarga es muy lenta y encima sólo "prepara" 8 cartuchos.

FUSIL DE ASALTO HELGHAST

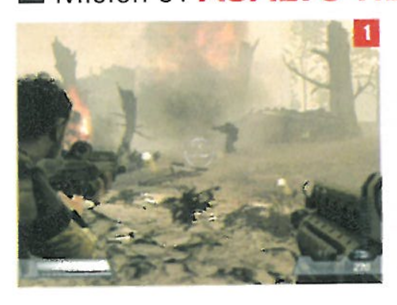
Es el arma más usada por las tropas enemigas y de la que encontrarás más munición durante el juego. No es muy potente que digamos, pero cuenta con un disparo secundario en forma de "perdigonazo" letal en cortas distancias y de un zoom muy útil. Lástima que no sea nada precisa en las distancias largas.

AMETRALLADORA LIGERA HELGHAST

No dispone de zoom ni de disparo secundario pero su cadencia de disparo y potencia la hace una imprescindible. Además, cuenta con unos cargadores con una capacidad enorme y es efectiva en todas las distancias.



Misión 01 ASALTO HELGHAST


1


2

A partir de aquí, y para el resto de la guía, **tomamos a Templar con personaje base** para describir cada una de las misiones. Si algo cambiase y durante una misión fuera otro personaje quien la realizase, no te preocupes que te lo indicaremos. Muy bien, ¿estás listo? pues prepara tu arma y... ¡adelante!

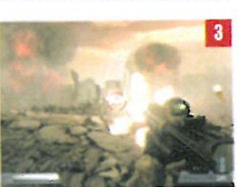
SUB-MISIÓN 1:

- **Defender la trinchera.**

Acércate al límite de la trinchera y dispara sin cesar a los Helghast que hay unos metros más adelante. **Usa el zoom del rifle** para ser más preciso **(1)**. Una vez acabes con todos, uno de tus compañeros levantará la alambrada que hay detrás de ti **(2)**

- **Ir a la siguiente trinchera.**
- **Defender la segunda trinchera.**

Corre hasta la siguiente trinchera y dispara de nuevo a todos los enemigos que se acercan desde el frente.


3


4


5

EVENTOS

Evento 1: con la ayuda del rifle de precisión, podrás eliminar muy fácilmente a los francotiradores que hay tanto al otro lado de la calle como a tu derecha.



Evento 2: baja hasta donde está el cuerpo de tu compañero recién abatido, sin parar de correr y saltando por encima de la tubería, y hazte con el **lanzamisiles**. Da media vuelta y busca cobertura tras alguna pared. Asómate, apunta con cuidado al blindado y dispara.



Evento 3: Asómate a la calle desde el lado izquierdo de la pasarela y verás dos blindados enemigos. Necesitarás tres impactos en cada uno de ellos para destruirlos.



Unos segundos más tarde **tendrás que cubrir a un superviviente** de otra escuadra aliada hasta que llegue a la trinchera donde estás. Como recompensa por tu ayuda, **te entregará un par de granadas** que podrás lanzar con tu rifle. Para dispararlas, **apunta un poco alto de lo normal (3)**. Cuando hayas acabado con todos, sigue a tus compañeros campo a través.

• Ve al vehículo siniestrado en busca de cobertura.
No dejes de correr a toda velocidad. Y **busca cobertura** tras los vehículos que encuentres por el camino mientras recuperas el aliento. **No pares hasta que llegues a la trinchera (4)**.

• Defender la trinchera principal.
Dispara a todo lo que se acerque. Aprovecha para **hacerte con una arma enemiga y reponer munición** gracias a los **cargadores** que hay en la trinchera **(5)**.

• Retomar la trinchera principal.
Avanza hasta la siguiente trinchera y **usa la ametralladora pesada** para defenderte de las oleadas de Helghast que se echaran sobre ti desde el fondo **(6)**. **No abuses de las ráfagas largas o se recalentará.**

• Entrar en la zona industrial.
Tendrás que seguir avanzando por las trincheras abiertas **(7)**. Encontrarás varias **casetas** en las que entrar. Antes de hacerlo,





LANZAGRANADAS
Dispara granadas a una distancia enorme, aunque no es fácil de usar, pues sus proyectiles caen en parábola. Apunta hacia arriba y con la altura necesaria para que la granada llegue hasta el objetivo. Eso sí, la potencia de la explosión es formidable, lástima que no abunde la munición.

LANZAMISILES HELGHAST Y ISA
Cuando des con uno, resérvalo para los blindados. Un par de impactos bastarán para hacer saltar por los aires cualquier objetivo. La versión Helghast puede incluso disparar tres a la vez, aunque con un escaso alcance, y el modelo ISA es más preciso.

PUESTO ANTIAÉREO HELGHAST
Unas enormes ametralladoras con cuatro cañones destinadas a derribar aviones y naves de transporte, aunque eso no quita para usarlas contra infantería y blindados. No verás muchas, pero resultarán letales contra todos tus enemigos.

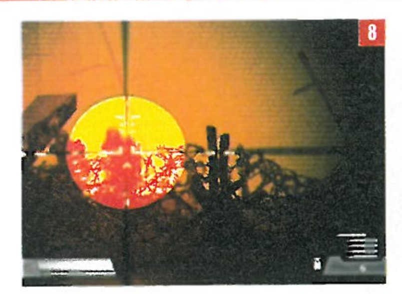


ARMA PARA COMISARIOS ENCUBIERTOS (LUGER)
Una maravilla a cualquier distancia gracias a su estupenda precisión. El modo secundario dispara una sola bala de forma silenciosa y letal, con un efecto parecido al del rifle de precisión. No malgastes su munición, no abunda precisamente.

AMETRALLADORA PESADA (NCO)
Una auténtica "come-Helghast". Da igual cuántos haya, su altísima cadencia de tiro, potencia y la ausencia de recargas te harán las cosas muy sencillas. Y además es capaz de dispara misiles anticarro. Por suerte, encontrarás munición con cierta frecuencia.

GRANADAS
Ideales a la hora de entrar en habitaciones o despejar zonas elevadas sin exponerte. Puedes aguantarlas durante unos instantes antes de soltarlas, para hacerlos explotar en el momento justo. Su potencia es más que considerable y siempre desearás llevar una encima.







lanza una granada a su interior para eliminar a los Helghast que haya dentro, especialmente en la segunda. Finalmente, **sube por una rampa** para llegar hasta el complejo industrial.

SUB-MISIÓN 2:

• Matar a los francotiradores.
Sube a la torre-deposito que hay a tu derecha y allí encontrarás el **rifle de francotirador** que comentan tus compañeros (EVENTO 1). En la siguiente calle, usa la enorme columna de la derecha para parapetarte y disparar contra los dos francotiradores que hay **tras la barricada** del fondo (8). Para eliminar a los Helghast que hay en la casa de la izquierda, **sube las escalerillas** que llevan hasta ellas (tras la valla) y **lanza una granada al interior,** para luego rematar por sorpresa a los supervivientes (9). **Introdúcete en el interior de la tubería derribada** para cruzar hasta la siguiente zona (CHK1).

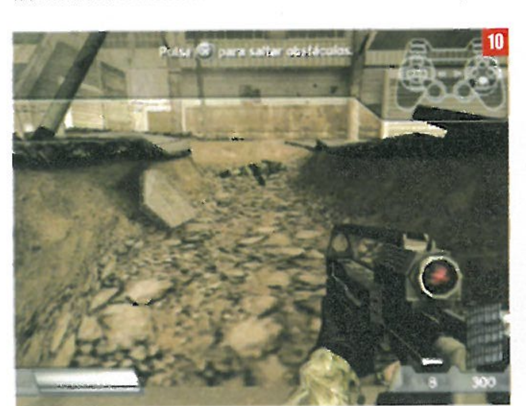
• Destruir el vehículo blindado.
Espera a que el tanque enemigo acabe con el soldado ISA que hay en las trincheras de la parte central de la calle (EVENTO 2). **Repite la operación hasta que salte por los aires** (con un par de impactos bastará).

• Entrar en la plataforma de reparación.
Cruza la calle y **espera dentro del siguiente edificio** durante unos segundos. Verás enseguida que un grupo de enemigos toma la siguiente calle desde el flanco izquierdo, apoyados por un blindado más. Desde donde estás, y **usando el rifle de francotirador, elimina a la infantería** (10). Si aún dispones de munición para el lanzamisiles, puedes destruir el blindado con él. Si eres de gatillo fácil y te has quedado sin munición, corre sin parar hacia el lado derecho hasta que llegues a la puerta del fondo (11).

SUB-MISIÓN 3

• Llegar a la base ISA.
Durante los próximos minutos tendrás que **avanzar a través de la edificación** que hay a tu derecha, mientras repeles el ataque de varias patrullas de Helghast. **Utiliza principalmente el fusil ISA** para las distancias cortas y el de francotirador para eliminar a los enemigos que disparan desde otros edificios (12). Busca siempre un lugar desde donde disparar de forma segura.

• Destruir los tanques Helghast.
Al final, y tras bajar las últimas escalerillas, verás a **tres enemigos guardando uno de los extremos de una pasarela**. Acaba con ellos desde una posición elevada









(13) y recoge el **lanzamisiles** que encontrarás en el suelo (**EVENTO 3**). Finalmente, cruza la pasarela sin oposición alguna para dar por terminada esta misión.

SUB-MISIÓN 4

• Defender el perímetro de la base.

Cuando llegues al puesto de control ISA, tu posición será atacada por varias oleadas de Helghast armados hasta los dientes y apoyados por vehículos ligeros algo duros de pelar.

Sitúate en el flanco derecho de la base y recíbelos desde ahí a base de plomo y granadas (14). Olvida a los vehículos enemigos y sólo procura resguardarte de sus disparos. **(CHk1)**

• Informar a la base ISA.

Toma el camino que hay detrás de la base (y un poco a la derecha) **y sigue al soldado.** Cuando encuentres una **ametralladora pesada** en el interior de un edificio, úsala para aniquilar al batallón Helghast que lucha en el patio exterior. No dudes un momento en volverla a usar en cuanto aparezcan los refuerzos enemigos por vía aérea **(15)**.





CUCHILLO ISA Y HELGHAST

Dos armas sigilosas y letales. Sólo podrás usarlas en el cuerpo a cuerpo.

PISTOLA ISA

Suelos empezar los niveles con ella cuando juegas con Rico y Templar y la desecharás en cuanto puedas. Aunque es muy precisa, resulta demasiado lenta y no muy potente. Tampoco darás con mucha munición con que alimentarla.

PISTOLA HELGHAST

Una pistola semiautomática que resulta útil en enfrentamientos contra un solo enemigo. Dispara 3 balas consecutivas en su modo normal y una sola en el secundario, y es bastante precisa en distancias largas. Hallarás bastante munición para ella durante el juego.

PISTOLA LANZAGRANADAS

Una versión en miniatura del lanzagranadas. Lanza cargas explosivas a una enorme distancia pero de una forma más lenta, pues debe ser recargada tras cada disparo. Eso sí, su fuerza destructiva la hacen muy recomendable en casi cualquier circunstancia.



VISOR LÁSER DE ARTILLERÍA

Lástima que sólo lo usemos un par de veces, pues es capaz de guiar fuego de artillería pesada hacia el lugar que nosotros indiquemos. Eso sí, tarda unos segundos en "disparar" y la munición no es que sea escasa, es que prácticamente es nula.

CAÑÓN DE PELOTÓN HELGHAST

Un mastodonte que dispara balas blindadas explosivas capaces de hacer saltar por los aires casi todo lo que te propongas. Su enorme alcance y velocidad te permite usarla contra cualquier cosa. Una pena que no demos con ellas más a menudo.

LANZAGRANADAS ISA FIJO:

Parecido al lanzagranadas "portátil" sólo que dispara en línea recta y a una velocidad mucho mayor. Además, no tienes restricciones en cuanto a munición, así que aprovéchalas en cuanto veas una, especialmente contra blindados y grupos de enemigos.



Misión 02 EVACUACIÓN DE VECTA


1


2

SUB-MISIÓN 1

• Escapar de la base.
Tendrás que **avanzar a lo largo de la base,** por pasillos y amplias habitaciones mientras te enfrentas a una buena cantidad de enemigos, todos bien armados, naturalmente. **Avanza poco a poco y no dudes en usar las granadas del rifle ISA** (1). Uno de los puntos más complicados de defender será la **sala de recepción**. Para que te resulte más fácil, ataca desde el lado izquierdo asomándote por el ventanal. (CHK1)
Cuando llegues a una **zona con el suelo enrejado** y donde te reunirás con un grupo de soldados ISA, busca en el interior de la **sala de control** que se encuentra en las cercanías.
Si buscas bien encontrarás una escopeta que añadir a tu arsenal armamentístico (2).

SUB-MISIÓN 2

• Repeler el ataque Helghast.
Para defender la plaza, **espera a cubierto** a que maten al soldado ISA que está a los mandos de la ametralladora pesada de tu izquierda (3) (EVENTO 1).

• Entrar en la unidad de investigación.
Cruza la puerta que hay en el lado derecho de la plaza, justo la que te indica tu compañero (4).

SUB-MISIÓN 3

• Conseguir la llave de la plataforma defensiva.
Desde la sala que lleva hasta el **segundo piso** (una habitación amplia, con escaleras), **lanza un**


3


4

↘EVENTOS

Evento 1: Hazte con el control de la ametralladora pesada y aniquila a los Helghast que asaltarán por oleadas la plaza y a las motos aéreas que aparecerán de vez en cuando. No dejes de disparar ni un segundo.



Evento 2: cuando entres en una estancia rectangular con maquinaria a ambos lados, prepara las granadas del rifle ISA o las de mano. La puerta de enfrente se abrirá y aparecerán varios Helghast. La explosión debería acabar con la mayoría y el resto serán eliminados con facilidad si te ocultas tras las maquinas y haces salidas rápidas mientras les buscas la espalda.







par de granadas a la pasarela superior para despejar un poco la zona (5). No te lances a lo loco y **busca refugio tras la puerta** de entrada. (CHK1).

La siguiente zona que visitarás es la **sala de servidores**. Nada más llegar, **corre hasta la sala de control**, en el lado izquierdo, donde te esperan algunos soldados ISA y **munición** abundante. **Con la llave ya en tu poder,** ve eliminando uno a uno a tus sucios enemigos (6). Utiliza para ello el rifle ISA o el Helghast.

• Escapar de la unidad de investigación.

Los siguientes minutos de esta misión consistirán en un lento avance por el edificio en el que te encuentras mientras te libras de las fuerzas enemigas que salgan a tu paso. **Siempre que cambies de sala, hazlo con cautela y con una granada preparada**, pues suelen estar vigiladas por grupos de 5 ó 6 enemigos armados (7). En las cortas distancias, utiliza la escopeta o el disparo secundario del rifle Helghast.

SUB-MISIÓN 3

• Llegar a la sala de comunicaciones.

Aparecerás en una especie de **deposito de agua** plagado de sucios habitantes de Heghan. Encontrarás cierta ventaja si **te sitúas en la sala de control central** (8). Además, si puedes **colar alguna granada en los dos "balcones"** desde donde disparan los Helghast, mejor que mejor. Para ello, lánzala desde una de las escaleras laterales.

En la segunda zona, una amplia sala circular con pasarelas de metal, **dispara desde la escalera de acceso** a la misma. Siempre pegado a la pared y primero desde el lado izquierdo y luego desde el derecho (CHK1).

De aquí en adelante, cada vez que te veas sorprendido por un grupo de enemigos numeroso, **usa las granadas de mano** o las dispara- →







das por el rifle ISA (9) (EVENTO 2). Justo después de bajar por varias escalerillas hasta el **nivel inferior,** darás con la zona más complicada del nivel (CHK2). Se trata de la **sala de comunicaciones principal. Entra en ella agachado sin que te vean y lanza un par de granadas** a lo lejos para despejar un poco la zona. Luego **busca refugio tras una de las dos columnas** centrales y comienza a eliminar a tus enemigos de uno en uno (10). **No se te ocurra abandonar esa posición** hasta que no están todos llenos de plomo, son demasiados (incluidos algunos Helghast con ametralladoras pesadas) (11).


10


11

Misión 03 NUEVOS ALIADOS

SUB-MISIÓN 1

• Llegar al parque.

No tienes más que **avanzar por los túneles del metro** y acabar con un puñado de Helghast (1). (CHK1). **Sigue a al soldado** que te espera en el exterior y sigue sus instrucciones al pie de la letra para seguir avanzando.

• Proporciona a Luger fuego de protección.

Una vez en la estación, y después de recibir **instrucciones,** hazte con el **rifle de precisión** que hay en la segunda sala de la estación (2). Con él deberás **proporcionar cobertura a Luger** mientras llega hasta los explosivos (EVENTO 1).

[SÓLO CON LUGER]

• Colocar los explosivos en la puerta de la estación.

Cuando encuentres al grupo de soldados ISA se te encargará un nuevo trabajito. Primero hazte con el **rifle de francotirador** que hay en la segunda sala y úsalo para acabar con la mayoría de los soldados enemigos del edificio de enfrente (3). Con toda la zona ya más tranquila, **cuélate bajo la persiana metálica y activa el explosivo** que hay al otro lado del puente.

Tras conseguir el segundo objetivo, sigue adelante y entra en la estación. Cuando te encuentres en la sala principal de la misma, lanza un par de granadas escaleras abajo para despejar esa zona (4), luego encárgate, siempre a cubierto, de los enemigos que disparan desde el piso superior.

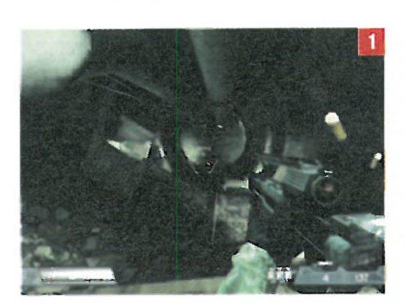
[SÓLO CON LUGER]

Si llevas a Luger, podrás **avanzar por el camino que hay tras una persiana metálica medio levantada y aniquilar a los Helghast** que disparan desde la pasarela elevada que hay tras ella. Los pillarás por sorpresa y la batalla será mucho más fácil (5).

SUB-MISIÓN 2

• Atraviesa el parque.

Tendrás que limitarte a **disparar contra todo lo que se cruce en tu camino.** Avanza de árbol en árbol


1


2





y muy poco a poco **(6)**. **Utiliza las armas de precisión** para acabar con los Helghast desde lo más lejos posible, especialmente a los encargados de las ametralladoras pesadas **(7)**. Y no olvides **explorar todas las casetas** que hay repartidas por el parque, ya que en el interior de casi todas encontrarás abundante **munición** para tus armas.

Además, **recibirás el apoyo de algunos soldados ISA** desperdigados por los alrededores, o más bien se lo proporcionarás tú a ellos, porque no son muy buenos... **(CHK1)**

- **Matar a los artilleros antiaéreos Helghast.**

Cuando te acerques a la segunda sección del parque, te encargarán que **acabes con dos puestos de artillería antiaérea** que parece que retienen el avance de las tropas aerotransportadas ISA **(8)** **(EVENTO 2)**.

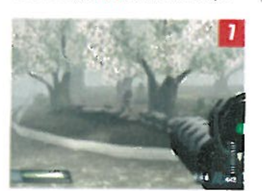


SUB-MISIÓN 3

- **Liberar al general Vaughton de la caseta del guarda.**

Nada más empezar, **busca refugio tras algún árbol**, mientras Rico se encarga de los dos blindaos enemigos **(9)**. Con la cosa ya



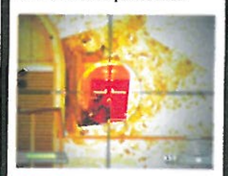






EVENTOS

Evento 1: usando el rifle de francotirador, dispara a los Helghast que se asoman desde las ventanas del edificio de enfrente. Usa la traza de las balas de tus compañeros para saber dónde están y no pierdas de vista los dos agujeros que hay a ambos lados de la puerta que Luger va a hacer saltar por los aires.



Evento 2: sin bajar las escaleras, pégate a ambos lados de la misma y verás a lo lejos las dos ametralladoras pesadas. Se encuentran protegidas por varios soldados de a pie, pero con el rifle de precisión lo tendrás "chupao" para eliminar a sus dueños. Una vez neutralizados, puedes hacerte con el control de una de ellas para aniquilar a la siguiente oleada de Helghast.



más tranquila, sal de tu escondite y **dispara a los pocos "ojos rojos" que queden** en pie. Avanza un poco por el flanco izquierdo del parque y **saca el rifle de precisión**. Busca la caseta a lo lejos y aniquila a los tres Helghast con ametralladoras pesadas que la custodian (10). No se te ocurra acercarte a ellos para eliminarlos de otra forma o recibirás una buena ración de plomo.


9


10

Misión 04 COMPAÑÍA EXTRAÑA

SUB-MISIÓN 1

• **Acceder a los barrios bajos.** Tendrá que **descender varias plantas usando el hueco de los ascensores**. Cada dos plantas serás recibido por un batallón Helghast que aparecerás las puertas de los elevadores (1). **Para eliminarlos fácilmente, usa las granadas**. En el foso de la derecha, en la última planta encontrarás munición y granadas.

[SÓLO CON LUGER]
Para salir del hueco del ascensor, **pasa por el hueco en la pared de la izquierda de la penúltima planta**. Además, sorprenderás a varios enemigos de espaldas, por lo que podrás liquidarlos en silencio (2).

[SÓLO CON RICO]
Descenderás hasta la **última planta** por las escaleras.


1


2

EVENTOS

Evento 1: cuando estés en el canal donde aparecerá una nave de transporte de tropas enemigas, aléjate lo máximo posible, escóndete tras algún trozo de columna derribada y espera a que se vaya antes de asomar la cabeza. Luego usa las granadas del rifle ISA para acabar con el grueso de las tropas enemigas y no pares de disparar sin exponerte.



Evento 2: el avanzar por esta primera galería es un tema delicado. Lo mejor es esperar y acabar desde lejos con todos los enemigos que veas, aunque te lleve tiempo. De lo contrario te verás envuelto en una lluvia de plomo que llega desde todos lados. Si usas la ametralladora de asalto Helghast que hay en lo alto de la primera escalera mecánica del lado derecho, mejor







En cada planta te espera un buen grupo de enemigos. **Usa tu ametralladora pesada** a diestro y siniestro (3).

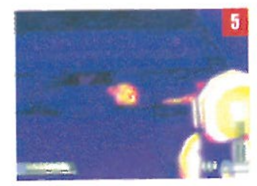
SUB-MISIÓN 2

- **Llegar al centro comercial.**

Un poco de tiroteo al aire libre siempre viene bien. Es importantísimo que sepas buscar refugio en todo momento, pues los combates se desarrollan en largas distancias y los proyectiles suelen llover desde todos lados. (4) (EVENTO 1).

[SÓLO LUGER]

Tras superar el primer canal, tendrás que separarte de tus amigos. **Sube por el cable que te indica Templar** y camina hasta que veas un **conducto de aire** a tu izquierda. Cuélate en él y **aprovecha las rendijas para aniquilar a los Helghast** que hay debajo de ti (5). Saldrás a un pasillo donde espera un francotirador. Acaba con él y coge su **arma de precisión**. Desde ese balcón (en realidad una pasarela elevada), podrás echar una mano a tus





compañeros con los soldados enemigos que descargará una nave de transporte justo en el canal que hay delante de ti. **Espera a que se vaya el transporte y luego sal y acaba con ellos de uno en uno** (6). Para bajar hasta el canal, usa el cable que hay en el extremo derecho de la pasarela en la que estás.

SUB-MISIÓN 3

- **Llegar a los barrios bajos.**

Nada más llegar a la primera galería, encontrarás una **rifle ISA** (perteneciente a un soldado amigo muerto) y **uno de francotirador** al final de las escaleras mecánicas de la derecha (EVENTO 2). Seguirá a continuación una sucesión de galerías de comercios donde tu mejor oportunidad reside en **buscar un sitio lejano desde donde usar tus habilidades de francotirador**. Avanza metro a metro, pero muy despacio. En cuanto puedas (al final de la primera galería) **consigue una ametralladora pesada Helghast** y limpia la zona de todos los enemigos que veas (7). Usa las granadas en los sitios cerrados.

[SÓLO CON LUGER]

Al final de la primera galería, justo en la pared de la derecha (a la altura de la caseta ardiendo), **verás un cable que lleva hasta el segundo piso** (8). Sube por él y pillarás a la siguiente sección Helghast por sorpresa y de espaldas.

→









SUB-MISIÓN 4

• Rescatar al coronel Hakka.

Este nivel se limita a **una sucesión de canales y explanadas** donde serás atacado tras una buena cantidad de enemigos. En el segundo de ellos, **colócate en la terraza armado con el rifle de francotirador,** agáchate y no dejes de disparar **(CHK1)**.

Llegarás entones a una zona abierta enorme donde caerá derribada una aeronave Helghast. Tras acabar con la primera oleada de enemigos desde la terraza elevada **(9)**, **baja y usa las granadas del rifle ISA para acertarle a la ametralladora pesada** que hay situada en la terraza del otro extremo **(10)**. Tendrás que hacerlo con mucho tino. **Otra opción es alejarte lo máximo de ella e intentar usar el rifle de francotirador.**

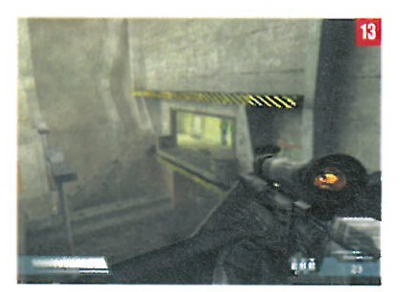
Tras cruzar la pasarela metálica que hay en esta misma zona, llegarás a una **zona con unas casetas hechas con planchas metálicas.** Busca (usando el rifle de francotirador) en el otro extremo a un **Helghast con un lanzagranadas** y acaba con él si no quieres que te dé más de un disgusto. **Luego hazte con su arma** y sigue adelante **(11)**. Te vendrá muy bien para aniquilar a tus enemigos en la zona que viene a continuación (aquí hallarás una **escopeta** en el interior de una caseta del margen izquierdo)

[SÓLO CON LUGER]

En la explanada donde serás atacado por una ametralladora pesada, **encontrarás un cable por el que puedes subir**. Está situado justo después de cruzar la pasarela metálica y **te lo señalará Templar (12)**. Una vez en el tejado del edificio, **puedes optar por usar el rifle de francotirador** desde ahí y contra el emplazamiento de artillería **(13)** **o bien colarte por el hueco** que hay en la pared del fondo y aterrizar junto a ellos por sorpresa.







Misión 05 LA HUIDA





SUB-MISIÓN 1

• Atravesar las dunas.

Nada mas empezar, **coge el lanzagranadas** que hay un par de metros delante de ti. Luego **busca refugio,** porque aparecerá por el fondo un tanque Helghast. (EVENTO 1). Sigue después avanzando y, un poco más adelante, darás con el **primer punto de control** (1) (CHK1).

Al llegar a lo alto de una duna, tendrás que **ocultarte y esperar a que pare el blindado** que viene desde el fondo. Una vez lo haga, dispara con el lanzagranadas hasta que acabes con el vehículo y sus ocupantes (2).

En la siguiente duna te conviene acabar con el francotirador (soldado con lanzamisiles en caso de que juegues con Rico), que hay al fondo, sobre unas rocas.

[SÓLO CON RICO]

Tú serás el encargado de **hacer saltar por lo aires el blindado.** Usa los misiles de tu arma principal o bien el lanzagranadas. Hazlo rápido (3).

[SÓLO CON LUGER]

Aparecerás en lo alto de la colina del lado derecho. **Espera ahí a que Rico destruya el blindado** y entretente mientras con la infantería enemiga usando tu arma principal (4).

SUB-MISIÓN 2

• Llegar a la entrada del puerto.

• Repelar el desembarco Helghast en la playa.

Busca en la terraza en la que estás el **lanzamisiles** que hay junto a la cristalera y coge toda la **munición** que encuentres.

Se avecina un peculiar desembarco de Normandía (EVENTO 2). **Repite la misma táctica en la siguiente terraza** (5).

• Defender la entrada del puerto.

Cuando llegues a la entrada del puerto, te encontrarás con varios batallones de Helghast atacándola. **Defiéndela de las diferentes oleadas, usando el lanzamisiles** (si te queda munición) **y las granadas** (6).

SUB-MISIÓN 3

• Llegar al punto de evacuación.

Nada mas empezar, corre hasta las **ametralladoras** que hay apostadas en el borde del muelle, pues aparecerán dos lanchas Helghast lanzando plomo a lo bestia. Destrúyelas y luego **entra en la caseta de la derecha** para













aprovisionarte de todo lo que te haga falta (EVENTO 3). **Encontrarás el punto de control** tras superar el segundo muelle (7) (CHK1).

Cuando llegues al almacén donde pelean algunos de tus compañeros contra los Helghast (en el pasillo de antes hallarás una **escopeta**), corre hasta las escaleras que llevan a la pasarela superior y aprovecha para hacer papilla a tus rivales. Luego coge el **lanzagranadas** que hay al fondo, **asómate a la ventana y liquida al resto** de fuerzas enemigas con él (8).

En el tercer muelle, debes subir hasta la sala de control para atravesar la zona, aunque deberás extremar las precauciones pues está bien defendido por el bando enemigo (CHK2).

[SÓLO CON HAKHA]

Tras el segundo muelle, en el corredor donde hallarás la **escopeta**, tendrás que subir por una **escalerillas** que está tras unos **sensores láser** (9). Sólo tú eres capaz de cruzarlo, por lo que **llegaras al tercer muelle en solitario**. Afortunadamente, serán pocos los enemigos contra los que debes enfrentarte.

[SÓLO CON LUGER]

En el tercer muelle, tendrás que avanzar en solitario unos minutos. **Baja por la escalera de la izquierda hasta el agua y luego sube por el cable** hasta la cima de



EVENTOS

Evento 1: olvídate del tanque, pues Rico se encargará de él en cuestión de segundos. Cuando oigas que salta por lo aires, usa el lanzagranadas para eliminar a la infantería que avanza desde el fondo de la explanada. Aunque estén lejos, su puntería es extraordinaria y pueden darte un disgusto, así que permanece a cubierto.



Evento 2: desde donde estás, verás llegar desde la playa varios batallones enemigos, incluido un carro blindado. Usa el lanzamisiles para hacerlo volar por los aires y con los grupos de infantería que salen de las barcazas. Si llegan hasta las trincheras, utiliza las granadas (hay varias en el extremo izquierdo) o baja por las escaleras de la derecha y dispara varias ráfagas.



Evento 3: en el primer muelle, elimina la ametralladora pesada de la caseta central disparando desde lejos. Así todo será más fácil y sólo tendrás que acabar con el resto de enemigos desde la caseta donde está situada.











la enorme grúa. Desde esa posición, y **usando tu visión térmica,** podrás acabar con una buena cantidad de enemigos (10). Si te descubren, tus compañeros te echaran una mano.
Cuando llegues al almacén, deberás avanzar sigilosamente y en solitario mientras acabas de uno en uno con todos los Helghast que hay en su interior. **Camina agachado y usa el disparo secundario** de tu arma para neutralizarlos rápidamente. Ten mucho cuidado, pues **el camino está literalmente plagado de minas enemigas** (11).

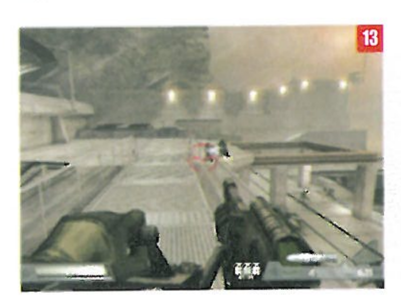
SUB-MISIÓN 4

• Defender los barcos para escapar del puerto.
El primer muelle está fuertemente defendido. Además de soldados, también hay apostada una ametralladora pesada y un tipo con un lanzagranadas. En este caso, **procura despejar todo lo que puedas la zona desde lejos** y luego entra a saco con tu arma principal para terminar de eliminar a los que queden (12), **subiendo por la escalera roja** que hay de frente (en esa posición no te alcanzarán la granadas).

Para abordar el segundo muelle, **sigue a tus compañeros a través de las tuberías** que dominan el paisaje (tanto para Templar como para Luger).

[SÓLO CON RICO]
• Inspeccionar la zona.
Cuando llegues al segundo muelle, **se te pedirá que inspecciones la zona en solitario.** Avanza lanzagranadas en mano y dispa-











ra a lo lejos en cuanto veas a tu enemigos (13). Luego **no dejes de usar tu ametralladora pesada,** sobre todo porque hay **munición** en la zona central del muelle

[SÓLO CON HAKHA]

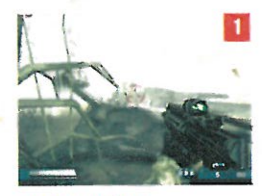
• Abrir la compuerta.

En el segundo muelle avanzarás en solitario, pues **eres el único que puede superar las minas** Helghast. Tendrás que llegar **hasta la parte superior de las tuberías** que hay al inicio del muelle y allí encontrarás el **interruptor** que abre la compuerta de una de ellas (14). Tus amigos llegarán por ella hasta el edificio central.

[SÓLO CON LUGER]

Después de salir del edificio donde va a parar la enorme tubería, verás una **escalerilla** que lleva al tejado de otra de las edificaciones. Allí verás un **estrecho hueco en la pared** por donde colarte. Acaba con los dos Elite que vigilan desde el otro lado y podrás **avanzar por un entramado de conductos** que recorren el resto de las edificaciones bajo tierra (15). Desde ellos podrás acabar con un buen numero de enemigos y facilitarles las cosas a tus compañeros de equipo.
A partir de aquí, sólo te quedará superar el último tramo, donde te serán muy útiles las granadas o misiles que te queden (16). **Las lanchas están vigiladas** por unos cuantos Elites y varios soldados de a pie. Dispara siempre desde posiciones alejadas para evitar daños y afina tu puntería para eliminarlos rápidamente (17).

Misión 06 AGUAS BRUMOSAS





SUB-MISIÓN 1

• **Escapar del manglar.**

Nada más empezar se armará la gorda, así que prepárate. **Dispara sin cesar al par de lanchas que aparecerán de frente** hasta que salten por los aires **(1)**. Luego da media vuelta y **sigue el curso del río** para no perderte. En cuanto llegues a un **cruce con una pasarela metálica** que lo cruza por alto y acabes con su "habitante"; sube y hazte con el **lanzagranadas**. Te vendrá muy bien para **acabar con las lanchas** que te atacarán de aquí en adelante en cuanto las divises a lo lejos.

En el primer poblado al que llegarás encontrarás, **dentro de la casetas**, otro **lanzagranadas** y **munición** para él. Esta será **el arma ideal para neutralizar los dos pequeños búnkers con ametralladora** que te encontrarás en un par de minutos, siempre que dispares parapetándote detrás de un árbol **(2)**.

Avanza siempre pegado a los márgenes para que sea más difícil que te localicen.

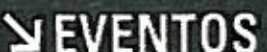
[SÓLO CON LUGER Y HAKHA]

Al legar a la **segunda "aldea"**, tendrás que **desbloquear el camino bajando la red metálica** que se interpone en tu camino. Para ello, sube a la pasarela que hay sobre ella y pulsa el **interruptor (3)**.

[SÓLO CON RICO]

Tomarás el camino de la derecha en el primer cruce, lo que significa que deberás **pasar entre dos búnker con ametralladoras**. Para acabar con todos los Helghast que hay dentro puedes usar una arma tan simple como la pistola. Gracias a su precisión y a su velocidad de disparo te será muy sencillo eliminarlos sin problemas. Recuerda **buscar un árbol tras el que cubrirte** para evitar la mayoría de los disparos enemigos.





Evento 1: no hay muchos enemigos aquí, pero para eliminarlos te servirán de ayuda las numerosas cajas explosivas que hay desperdigadas por el campamento. Dispara contra ellas en cuanto los veas en sus proximidades. A los que te esperan dentro de la caseta del fondo, les puedes eliminar con una granada lanzándosela por la ventana.



Evento 2: elimina poco a poco a la infantería y luego corre hacia la **batería antiaérea** que hay en el otro extremo del helipuerto. No se te ocurra tomar los mandos de esta última rodeado de enemigos, pues acabarán contigo rápidamente. Con ella podrás derribar a todas las naves enemigas, aunque te llevará un rato el conseguirlo. Ten paciencia.



Evento 3: verás cómo un soldado ISA muere cae abatido bajo el fuego de una aeronave Helghast. Corre hacia el cadáver sin perder ni un minuto y recoge el **lanzamisiles** que llevaba encima. Acto seguido, dispara una vez a cada uno de sus cañones y otra más al frontal para derribarla.
Si por casualidad, cuando veas al soldado ISA aún no ha salido al patio, acaba con él rápidamente (sí, de vez en cuando hay que hacer sacrificios) y podrás hacerte con el **lanzamisiles** sin exponerte al fuego de la aeronave.




4


5

SUB-MISIÓN 2

- **Dirigirse a la fortaleza ISA.**
- **Infiltrarse en la base de operaciones.**

Haz caso de lo que te diga Luger y **avanza con Rico**. Entra en la base por el lado derecho, pero antes **neutraliza el búnker** que hay en la cima de la zona central (usa una granada o el rifle ISA) (4). Ve luego a la derecha y arrasa con todo bicho viviente que te encuentres en el campamento (EVENTO 1). **En la tienda del fondo encontrarás un panel** que, al ser activado, dejará una vía libre por la que continuar en el lado derecho, casi de frente (5). Cuando llegues avanzando por ella a la zona central, acaba con los Helghast (cuidado, hay algún Elite) y **activa el segundo panel** (está en el otro extremo de la "plazoleta").



- **Volar los vehículos blindados lanzamisiles.**

Tras despejar la zona, **acércate a la parte trasera de los dos blindados y coloca los explosivos** (6). Cuando estén listos, aléjate de ellos.

[SÓLO CON LUGER]

- **Infiltrarse en la base y abrir entrada principal.**

Baja hasta la entrada y dirígete hacia el fondo. Verás **un cable que cuelga de una grúa**, por el que podrás subir hasta el interior de la base (7). Luego **cruza el puente y encontrarás un lanzagranadas** sobre una caja.



[SÓLO CON HAKHA]

- **Activar los controles de los robots centinelas.**

La entrada a la base Helghast está protegida por varios **robots centinelas**. **Tienes que desactivarlos sin destruir ninguno** de ellos. Corre hacia el interior de la base, gira a la derecha y luego **sube por la rampa** de la izquierda. Acaba con los Helghast que te saldrán al paso y entra en el


6


7


8


9


10

primer búnker que veas a tu izquierda. Dentro hallarás el **panel de control** que debes activar **(8)**.

• **Derribar las naves.**
Llegarás a una especie de **helipuerto.** Acaba con la infantería Helghast y luego prepárate para lo bueno. Llegarán **dos aeronaves de transporte** y dejarán caer en la zona dos batallones de soldados sobre ti, así que ya sabes, **usa toda tu artillería pesada** contra ellos y procura encontrar un sitio en el que protegerte de todos o casi todos sus ataques **(EVENTO 2)**.

SUB-MISIÓN 3

• **Llegar a la fortaleza ISA.**
Tendrás que **avanzar por el camino que se abre entre las montañas,** mientras eliminas a pequeños grupos de enemigos **(CHK1)**.

• **Repeler el ataque Helghast en la fortaleza ISA.**
Cuando te acerques a la base ISA, te darás cuenta de que esta siendo atacada por varios pelotones Helghast. **Toma un punto alejado de la batalla y procura acabar con el mayor número posible desde la distancia**. Ten a mano las granadas y cuando las naves enemigas dejen caer mas soldados sobre ti, recíbeles con una de ellas **(9)**. Después, dírigete hacia la base por **el hueco que hay en la muralla** de la fortaleza. Coge una **escopeta** del fondo de un pasillo y luego sal al patio interior **(EVENTO 3)**.

• **Llegar a la base de la fortaleza ISA.**
Sal al exterior de nuevo y acaba con los pocos soldados enemigos que quedan en pie a estas alturas **(10)** para entrar a continuación en el **búnker que hay en la zona central**.

Misión 07 A LA CAZA DEL TRAIDOR

SUB-MISIÓN 1

• **Atravesar el pantano.**
Esta parte se limita a avanzar poco a poco entre una sucesión de charcas y zonas estrechas. **Es fundamental que sepas buscar en cada momento un lugar desde donde disparar de forma segura (1)**. Cuidado con los Helghast equipados con lanzagranadas, localízalos cuanto antes y elimínalos a ellos primero. Cuando veas **pasar una nave de transporte** Helghast, podrás optar por **dos caminos para continuar**. Si llevas a Templar, Luger o Hakha, toma el que hay detrás de un tronco, pues pillarás a tus enemigos de espaldas. Uno de ellos lleva un **lanzagranadas** que deberías recoger para utilizarlo en la siguiente zona. Se trata de **la charca donde se ha estrellado la nave enemiga (EVENTO 1)**.
Una vez comiences a subir por el arroyo **extrema la precauciones**, porque te encontrarás con un par de enemigos con lanzagranadas **(CHK1)**.


1


2


3


4

Finalmente, y para acabar el nivel (2), busca en el "mini-campamento" un **panel** que haga **bajar la barrera** que hay en lo alto de la colina, en el lado derecho (3).

SUB-MISIÓN 2:

• Llegar hasta la baliza GPS.
Una nueva sucesión de **zonas encharcadas** plagadas de duros enemigos. Es fundamental que te hagas con un **lanzagranadas**, pues darás con Helghast atrincherados tras rocas muy difíciles de abatir usando cualquier otro método (4) (CHK1). Como antes, para finalizar esta parte del nivel, tienes que **buscar el panel que pliegue la barrera** que bloquea el camino.

SUB-MISIÓN 3

• Derrotar a los Helghast con indicador de láser.
Tu objetivo es **llegar hasta el otro extremo de la explanada a través de una serie de surcos** acabados a modo de trincheras en la tierra (5). **No deberías permanecer mucho tiempo quieto** en un mismo sitio, pues los artilleros (tus verdaderos objetivos) te harán polvo. Procura acabar con los ocupantes de los búnker con ametralladoras desde lo más lejos posible, usando el lanzagranadas o cualquiera de los rifles con zoom (6) (EVENTO 2).

• Entrar en el búnker.
No tienes más que **acabar con la poca resistencia** que quede (7), subir hasta donde estaba el artillero y tomar el camino que hay al fondo a la izquierda.


5


6




7

↘ EVENTOS

Evento 1: al otro lado esperan un buen grupo de Helghast. Corre nada más llegar hasta donde están mientras lanzas un par de granadas por encima de las rocas. Luego parapétate detrás de las rocas y acaba con el resto. Si esperas desde el otro extremo de la charca te costará mucho más salir de una pieza

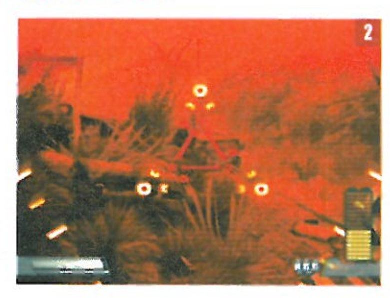


Evento 2: si llevas a Luger, es posible que puedas matar al artillero (tú objetivo) desde lejos. Está en la zona elevada del fondo, justo al lado de la antena de transmisiones, y sale de detrás de unas cajas de vez en cuando para apuntar. Si consigues eliminarlo, será mucho más fácil completar el nivel.



Misión 08 ABRIENDO CAMINO





SUB-MISIÓN 1

• **Atravesar las colinas.**

Entre tu arsenal ahora encontrarás el visor láser de artillería. Con él, puedes hacer saltar por los aires a cualquier vehículo pesado que veas. Sube por el lado derecho nada más empezar y **destroza el blindado** que hay debajo de ti (1). Luego acaba con la infantería y sube al extremo izquierdo del camino para dar con una pistola lanzagranadas. Sigue adelante y pronto darás con otros 3 blindados. Procura apuntar desde detrás de una roca o pueden hacerte polvo (2). La siguiente zona es complicada: **al fondo hay una torreta** con un tipo armado con un lanzagranadas (EVENTO 1). Después de acabar con varios tanques más y otra torreta (usa la misma táctica) (3), verás una **barricada** levantada en mitad del camino. Para plegarla, usa el panel que hay justo a la izquierda.

SUB-MISIÓN 2

• **Atravesar el valle de la selva.**

Estás en una mitad de un sendero que se abre a través de una zona selvática. Enseguida **verás un cruce, y en él debes tomar el camino de la izquierda**. Aguarda unos segundos y pasará por tu lado un blindado que podrás destruir fácilmente al pillarlo por sorpresa (4). Tras unos minutos, llegarás a un pequeño **poblado**. Si llevas a Luger puedes **colarte por debajo de la pasarela de madera** que hay al principio y pillarlos por sorpresa. Elimina toda la resistencia enemiga y **coge de una tienda de campaña un** cañón de pelotón Helghast. Te será especialmente útil para derribar las torretas que encuentres desde lejos (5). Y no te preocupes por la sucesión de caminos selváticos, parece un laberinto pero no lo es (6) (CHK1). Finalmente, **pliega la barricada** que bloquea el camino usando el panel que hay a tu izquierda.

• **Destruir el puente Helghast.**

Antes de nada, **derriba las dos torretas que flanquean al puente** usando el cañón de pelotón y luego elimina a los pocos Helghast que hay por los alrededores (7). Para destruir el puente, no tienes más que **bajar a la pasarela que hay bajo él** (usando las escalerillas de ambos lados) y **activar los dos** interruptores que ····›











verás en los extremos (8). **Deja el de la izquierda para el final** y luego abandona el puente por la pasarela que se derrumbará en ese mismo lado. De vuelta a los senderos selváticos, extrema las precauciones, pues irás durante unos minutos más solo que la "una". Detrás que cada roca hay un enemigo, así que **usa las granadas a discreción** (9).

SUB-MISIÓN 3

• Acabar con los puestos de ametralladoras Helghast.
Camina de frente armado con el cañón de pelotón y verás tras la barricada, y ambos lados, dos **búnker**. Destrúyelos y luego encárgate de la infantería Helghast (10). También **puedes colarte en el campamento si saltas por encima del tronco** que hay en el lado izquierdo y buscas unos **sacos de arena** un poco más adelante, en el lado derecho (11).

• Adquirir cargas explosivas.
Procura alcanzar rápidamente la **ametralladora antiaérea** que hay al fondo a la izquierda. Te será muy útil para acabar con los enemigos más lejanos. Las **cargas** que buscas están justo delante de la ametralladora, a tu izquierda y **pegadas a una edificación de almacenaje**. Prepárate entonces, pues aparecerán desde el fondo un grupo de 4 Helghast armados con un cañón de pelotón y un lanzagranadas (12).

• Volar los depósitos de abastecimiento.
En la siguiente zona **deberás hallar 3 depósitos cubiertos con una lona de almacenaje y colo-**



EVENTOS

Evento 1: para derribarla, lo mejor que puedes hacer es dirigirte hacia ella a toda velocidad y acercarte a la base. Acaba con los soldados que la protegen y luego dispara a la torre hasta derribarla. Si juegas con Rico, no hace falta que te acerques, basta con un misil de tu ametralladora pesada para hacerla caer



Evento 2: los distinguirás porque van vestidos con gabardina y no llevan máscara. Entra con cuidado en cada estancia y lanza alguna que otra granada para despejarlas de indeseables.

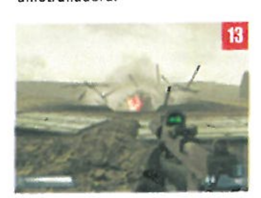






car las cargas en el sitio indicado. Están **fuertemente protegidos,** por grupos de enemigos y un nido de ametralladora. El lanzagranadas te resultará muy útil para acabar con los que están más lejos. Cuidado con el grupillo que aparecerá nada más hacer saltar por los aires los depósitos (13), pues van armados a tope.

• **Entrar en el búnker de mando.**
Limítate a avanzar con cuidado hasta que llegues al búnker. **No encontrarás demasiada resistencia,** si exceptuamos un nido de ametralladora.



• **Matar oficiales Helghast en búnker de mando.**
Tus compañeros te encargarán la tarea de **entrar en el pequeño búnker y deshacerte de los 3 oficiales** que hay en el interior (EVENTO 2).

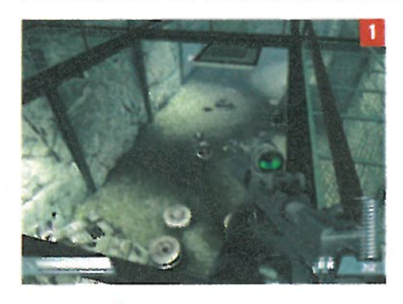
[SÓLO CON LUGER]
Para entrar en el búnker, **puedes colarte por la abertura que hay en el tejado** (14). Antes de aterrizar sobre el suelo, elimina a varios Helghast enemigos disparando a través de la rendijas de la pared (**usa la visión térmica**). Al pillarlos por sorpresa te será más fácil abatirlos.

• **Localizar la unidad central Helghast.**
No tienes más que **llegar hasta la última sala del búnker** para da con ella.
La distinguirás por su enorme pantalla verde.



14

Misión 09 PASADOS OCULTOS


1


2

SUB-MISIÓN 1

• Llegar a la base de misiles.
Te espera un corto camino hasta la entrada a la base de misiles. **El punto más peliagudo es un pequeño túnel con dos vehículos ISA hechos chatarra** donde serás atacado por dos grupos de Helghast. **Usa las granadas** para eliminarlos más rápidamente y los vehículos a modo de parapeto. Si estás jugando con cualquier personaje que no sea Rico, **podrás subir a la pasarela superior del túnel** para atacar con mayor eficacia (1).
Cuando llegues a la entrada de la base, encontrarás un subfusil como el de Luger que te recomendamos que cojas, además de munición **para la ametralladora de Rico** y una carga **para el escudo** (CHK1).

• Acabar con los blindados Helghast.
Entra en la base por el **hueco** que hay en el muro y acaba rápidamente con los dos Elites que hay en la pasarela superior. Luego **corre hacia el fondo y ponte a los mandos del** lanzagranadas, te va a hacer falta (EVENTO 1).
Cuando la zona esté despejada, pasa por la puerta que hay al fondo a la derecha (2) (si buscas en los "soportales" encontrarás algunas granadas).

SUB-MISIÓN 2

• Derrotar al general Lente y a sus guardaespaldas.
Debes extremar las precauciones al máximo en esta misión y avanzar milímetro a milímetro. **En cada una de las estancias serás atacado por varios grupos de enemigos** bien armados. Es fundamental buscar un buen lugar para cubrirse y **utilizar el subfusil de Luger con su disparo secundario y las granadas.**
Si te lanzas a lo loco abriendo fuego sin parar, por muy bueno que seas tienes muy pocas posibilidades de salir de una pieza, haznos caso (3). Tras un buen rato, el grupo se dividirá (CHK1).

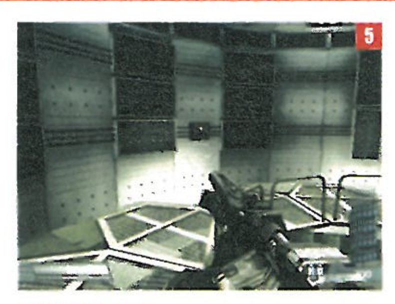
↘ EVENTOS

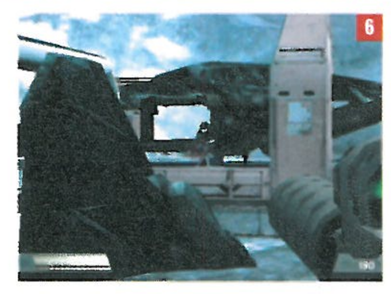
Evento 1: además una docena de Elites que saldrán desde el portón del otro lado de la "plaza", te atacarán 4 ó 5 blindados Helghast. Afortunadamente, armado con semejante herramienta no tendrán ninguna oportunidad. Limítate a permanecer atento al sobrecalentamiento del cañón y procura tenerla lista especialmente cuando se acerque algún vehículo.




3


4





[SÓLO CON LUGER]
Nada más empezar, podrás **colarte por el conducto** que hay en la pared y salir al otro extremo de la primera zona con "follón". Desde ahí, pillarás a más de un Helghast por sorpresa.

• **Activar los motores de los misiles (con Templar y Rico).** Acompañado sólo de Rico, toma el **camino de la izquierda** en cuanto te lo indique Luger. En la primera sala encontrarás **munición** para el arma de Rico y **granadas** para el rifle ISA. Pasarás por varias estancias ligeramente protegidas hasta que des con el **primer silo de misiles** (4). Para activarlo, **pulsa el botón que hay junto a la cristalera**. Unos minutos después darás con el segundo y ultimo misil (CHK2).

• **Activar las abrazaderas de los misiles (sólo con Luger y Hahka).** Toma el camino de la derecha. En cuanto salgas a una enorme estancia, busca un **interruptor** justo delante de la puerta por la que has entrado. Púlsalo y **desactivarás los androides** que vigilan la sala. Un poco más adelante darás con los **dos silos de misiles,** donde tendrás que pulsar sendos **botones (5) (CHK2)**.
Tras esto, llegarás hasta una amplia sala con escaleras a ambos lados y en ella hallarás una buena cantidad de **munición** para las armas principales del grupo. Finalmente saldrás al helipuerto donde espera **el general Lente y sus guardaespaldas** (6). Ten cuidado pues son duros de pelar, especialmente por su habilidad a la hora de cubrirse y su resistente blindaje. Lo mejor que puedes hacer es **lanzar las granadas y usar el disparo secundario** del subfusil de Luger.

Misión 10 ARRIBA Y ADELANTE

SUB-MISIÓN 1:

• **Atravesar el paso de montaña.** Prepárate porque esta es una de las zonas más complicadas de todo el juego. **Casi todos los enfrentamientos se desarrollan en grandes desfiladeros o explanadas**, por lo que predominan los combates a larga distancia (1) (CHK1).



EVENTOS

Evento 1: la táctica no es sencilla. Lo primero es lanzar un par de misiles contra la batería antiaérea que hay al fondo, pues constituye el principal peligro. Luego baja por el sendero izquierdo y acaba con los soldados que veas desde él. Sube de nuevo a la cornisa y acaba con los enemigos que vendrán por el camino por el que tú has llegado. Desde ahí, intenta eliminar a los demás, disparando a las cajas explosivas para facilitarte un poco la tarea. Te será difícil alcanzar a algunos de los más lejanos, pero no desesperes y dispara sin parar.




2


3

[SÓLO CON LUGER]
Tras acabar con el primer campamento enemigo, **verás en el lado derecho del sendero una grúa en lo alto de la que cuelga un cable (2)**. Sube por él, elimina a un soldado Helghast y hazte con el **rifle de francotirador** que llevaba encima. Te vendrás muy bien en la siguiente zona.
A continuación avanza muy poco a poco y **prepárate para una emboscada tras otra**. Es fundamental que acabes primero con los artilleros encargados de los nidos de ametralladoras y con los soldados equipados con lanzagranadas (3) (CHK2).

[SÓLO CON HAHKA]
En la zona abierta que hay antes de la dar con la base Helghast, **verás en el extremo izquierdo un camino protegido por minas (4)**. Por suerte **a ti no te detectarán y podrás tomar un camino alternativo** por el que pillarás a muchos de tus enemigos completamente desprevenidos.
Coge el **lanzamisiles** que equipaba uno de los enemigos que acabas de abatir y resérvalo. Un minuto más tarde **llegarás a una base Helghast** con un montón de soldados Elite y rasos y lo que es más importante, una **ametralladora antiaérea** en el lado derecho (EVENTO 1).

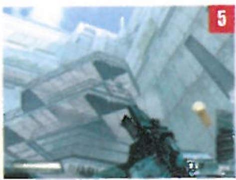
SUB-MISIÓN 2:

• Llegar a la estación orbital de transmisión.
Ya estás en la estación propiamente dicha y **te esperan una sucesión de escaleras y habitaciones plagadas de enemigos. Dispara a través del suelo enrejado** de las pasarelas siempre que detectes a tus enemigos sobre ti (5).Cuando llegues a lo alto de las primeras escaleras, busca bien por esa zona y encontrarás **munición para Rico y para el rifle ISA de Templar.**

• Reiniciar los servidores.
Llegarás la **segunda escalera de color rojizo** que lleva a distintas plantas. En la primera hallarás diversa **munición (6)** y en la segunda **el servidor que debes reiniciar pulsando el interruptor** que verás en uno de sus lados.
Ya en el **ultimo piso**, darás con más **munición** para tu equipo, pero custodiada por varios Elites (7). Elimínalos a todos y podrás hacerte, de entre las armas que portaban y las que hay en el suelo, con un **lanzagranadas** y un **rifle de francotirador**, además de **munición** para todas las armas ISA (8) (CHK1).

• Reorientar la antena de comunicación.
Cuando subas al tejado de la instalación, y tras acabar con varios


4


5

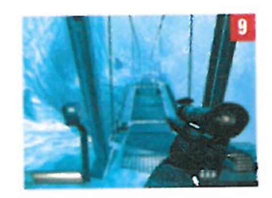

6





Elites y la ametralladora fija del fondo (usa el rifle de francotirador para que no haya ningún problema y sea más rápido), verás la enorme antena de comunicaciones. **Para reorientarla, solamente tendrás que pulsar el botón que verás en el panel de su base y listo.**

Finalmente, tendrás que **superar una serie de pequeños emplazamientos enemigos**, entre los que destaca un puente colgante. Elimina a los enemigos de ambos lados (utiliza de nuevo el rifle de francotirador y el lanzagranadas para esta tarea) antes de **extender dicho puente** (9).



Misión 11 ESPERANZA

SUB-MISIÓN 1

• Activar el ascensor del trasbordador.

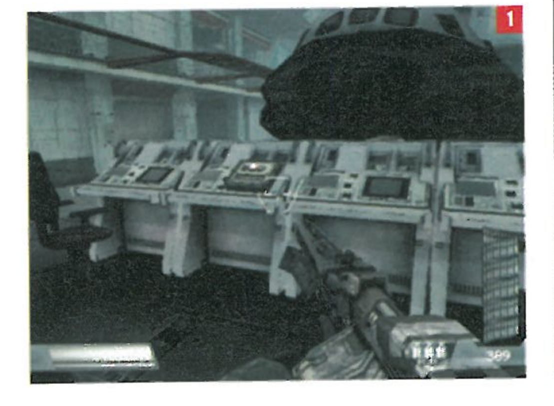
En la enorme estancia en la que empiezas, en la parte inferior, encontrarás una **mesa de control**, justo delante del transbordador. Sólo tienes que pulsar el **botón** que parpadea en él para activar el elevador **(1)**.

Continúa tú camino durante unos minutos más, a través de un par de salas y pasillos y saldrás al exterior **(2) (CHK1)**. Dependiendo de con quien estés jugando, tomarás una ruta u otra.

[SÓLO CON TEMPLAR Y LUGER]

• Iniciar la secuencia de lanzamiento.

Tu objetivo es la cima de la torre de control que hay al fondo. Como ya supondrás, está repleta de enemigos en cada planta, por lo que presentarte en cada una de ellas con una granada en la ma-



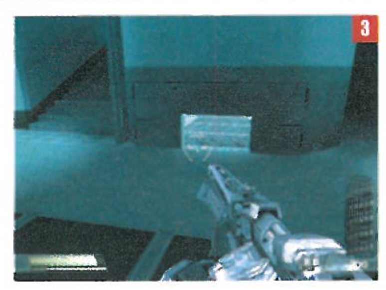
EVENTOS

Evento 1: corre de frente y acaba con los tres Helghast que viene desde el lado derecho. Luego elimina a sus compañeros del lado izquierdo y prepárate. Si llevas a Luger, lo mejor es correr hacia las escalerillas que llevan a la pasarela opuesta a la esfera acristalada. Tanto para el lado derecho como para el izquierdo. En ella hay numerosa munición y un botiquín y podrás abatir, oculto tras algún ordenador, a los Elites Helghast que saldrán de la sala de control para abalanzarse a por ti. Sé paciente y dispara sin cesar. Tras unos minutos llegarán los refuerzos. Con todos reunidos, toma la sala de control y dispara contra las tropas enemigas que aparecerán desde la pasarela derecha superior.

Si por el contrario llevas a cualquiera de los hombres (especialmente a Rico), puedes lanzarte al interior de la esfera nada más empezar, pues tu potencia de fuego y unas cuantas granadas harán el resto sin problemas.







no no sería nada descabellado. **Si llevas a Luger, puedes colarte por el agujero que hay en la primera planta y subir por una escalerilla interna** hasta la última (3). Con ello, lograrás pillar desprevenidos a los que allí se encuentran e eliminarlos fácilmente. Una vez arriba, **pulsa el botón que hay iluminado** en la mesa de control, coge el **rifle de precisión** y baja (4).

[SÓLO CON RICO Y HAKHA]

• Activar la estructura del transbordador.

Espera en el camino que lleva a la sala de control y verás aparecer unas naves Helghast. Dejarán caer alternativamente en ambos extremos de dicho camino a un par de grupos de enemigos (5). **Sitúate bajo el pequeño puente** para evitar el fuego de las aeronaves y comienza a disparar a todo lo que se mueva. Con todo despejado, sube por la escalerillas que hay en el lado derecho hasta la pasarela que lleva al transbordador. **Pulsa el botón** que hay justo antes de llegar a él para desplegar la pasarela de acceso (6).

• Subir al transbordador.

No tienes más que **llegar hasta la pasarela** que lleva al trasbordador y subir a él. ¡Feliz viaje!

SUB-MISIÓN 2

• Subir al modulo de transporte.

Esta cortísima sub-misión se limita a un paseíto por la plataforma defensiva ISA. Algunas salas y mucho pasillo estrecho es lo que te espera. **Aprovecha y ármate con la munición** que encontrarás en la primera estancia (7). Hazte con la **recortada** y los enfrentamientos a cortas distancias serán pan comido.

SUB-MISIÓN 3

[SÓLO CON TEMPLAR]

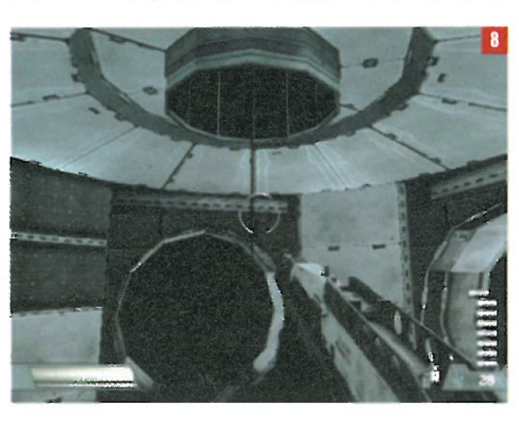
• Desactivar los sistemas de refrigeración.

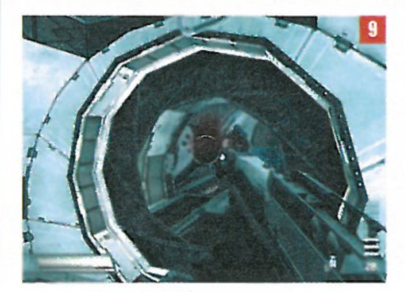
Tras un par de minutos, llegarás a un **sala con unas turbinas**. Tras deshacerte de los Helghast que la custodian, busca un **interruptor** en la pared. Continúa adelan-










9


10

te (usarás más de una escalera) hasta que des con otra sala casi idéntica, donde espera el **segundo interruptor**.

[SÓLO CON LUGER]

• Enviar una señal a la flota ISA.
Nada más empezar, **sube por la cuerda** que hay frente a ti (8).
En lo alto verás un agujero en el suelo por el que continuar. Acabarás saliendo a una **pasarela elevada** bajo la cual hay dos peligrosos Helghast. Elimínalos desde lejos y sigue adelante. Baja las escaleras y acaba con otro enemigo más. Tras subir la siguiente escalera **aparecerás bajo un suelo enrejado**. Desde esa posición acaba con el soldado que hay justo sobre ti y luego sal por la rampa. **Busca en un pasillo cercano un hueco** por el que meterte bajo el suelo de nuevo, pero antes acaba con los dos enemigos que hay un par de metros más adelante (9).
Cuando salgas a la siguiente pasarela, **camina agachado**. Finalmente, darás con la **mesa de comunicaciones** (cuidado con los Helghast que te asaltarán tras mandar la señal).

[SÓLO CON RICO]

• Derrotar a los soldados Helghast en los barracones.
Para nuestro enorme amigo hay reservada una misión plagada de enemigos. **Tu mejores amigas son la ametralladora pesada y la escopeta**. Todo se limita a apretar el gatillo sin descanso. Te vendrá también bien el **lanzamisiles ISA** que hay en el segundo barracón (10).

• Acceder al modulo de mando.
Está al final del todo, y lo único que debes hacer es entrar en dicha sala. Nada más.

[SÓLO CON HAHKA]

• Desactiva cargas de detonación en 3 módulos.
Irás visitando algunas de las naves parásitas de los Helghast para desactivar las cargas que hay en su interior (11). Para llegar hasta ellas, no tienes más que **usar la recortada y las granadas** de una forma "profesional" y entrar hasta el fondo de cada una de las naves.

• Acceder al módulo de mando.
Cumplirás este objetivo con sólo llegar a la última estancia de esta zona de la plataforma defensiva. Fácil, ¿verdad?.

SUB-MISIÓN 4

• Derrotar al general Adams.
Por fin tienes al traidor a tu alcance, pero no va a ser fácil (EVENTO 1).
Luego no tienes más que ir a la sala contigua siguiendo la pasarela de la derecha. **Verás a Adams al fondo** mientras intenta en vano acabar contigo. Un par de certeras ráfagas de cualquiera de tus armas harán que tu deseo de venganza se cumpla (12).

• Escapar de la plataforma defensiva.
No tienes más que regresar al pasillo que llevaba a la sala estancia donde aguardaba Adams y bajar las escaleras que hay al final. Disfruta de la alucinante escena, te lo has ganado.


11


12



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 74